

INFORMAZIONI PER I GIOCATORI

Karameikos

Vi trovate nel Granducato di Karameikos, una zona selvaggia ed inesplorata governata dal Duca Stefano Karameikos III dalla città meridionale e costiera di Specularum. Al di fuori di Specularum il controllo del Duca è molto limitato e si dice che esistano delle zone in cui spadroneggia ogni sorta di mostro malvagio. Recentemente avete viaggiato verso nord lungo le rive del fiume, da Krakatos alla città di Kelvin.

Kelvin è una fiorente città di confine che si è espansa rapidamente attorno al punto in cui si incontrano il Fiume Ventoso, il Volaga e il Shutturga. Molto legname discende il corso del fiume passando attraverso Kelvin per giungere a Specularum così da essere utilizzato per la costruzione delle navi o per essere esportato agli stati vicini. Inoltre i mercanti che seguono il commercio tra Specularum, La Soglia e la distante Selenica sono soliti passare da Kelvin assicurando così anche un buon commercio alla città.

Non è da molto che vi trovate a Kelvin, quando un uomo dai capelli rossi vi si avvicina offrendovi una proposta di lavoro...

L'Avventura nelle Zone Selvagge

Se ancora non avete giocato un'avventura nelle zone selvagge la troverete molto differente dal solito tipo ambientato nei dungeon (isolati dal resto del mondo dove praticamente ogni cosa vista o incontrata è parte integrante dell'avventura).

Le avventure all'aperto sono ambientate in un mondo "vero", pieno di gente, posti e creature. Non dovrete soltanto sconfiggere mostri e personaggi minacciosi ma dovrete anche interagire con personaggi non-giochettanti che non sono parte specifica integrante dell'avventura.

Tali personaggi stanno semplicemente conducendo la loro vita, e pur senza voler per forza arreararvi danno potrebbero essere importanti. Sono loro che possono vendervi armi ed armature, servirvi da bere nelle taverne, o addirittura fornirvi importanti informazioni. Parlare con loro può essere divertente ed interessante ma state attenti poichè non tutti vi devono voler bene per forza: i ladri possono derubarvi, assassini possono trascinarvi in vicoli bui e maghi malvagi vi possono scagliare contro la forza dei loro incantesimi. Trattare con personaggi di tale risma è un po' come ritornare alle avventure nei dungeon ma riconoscerli prima che colpiscano è un compito assai arduo. Anche così, se voi sospettate di tutti sarà difficile farvi degli amici ed attaccare qualcuno senza una ragione precisa può solo farvi guadagnar l'inimicizia delle autorità locali.

Così come nel mondo esterno la gente deve essere trattata con rispetto e con attenzione, così le case, le taverne e così via non devono essere trattate come stanze di un dungeon (la maggior parte degli edifici ha un proprietario). Esse possono essere case private o negozi e sicuramente i rispettivi proprietari non saranno benevoli con personaggi che pensano solo a saccheggiare.

Il Trascorrere dei Giorni

Diversamente dalle avventure nei dungeon dove la maggior parte del tempo viene impiegata nell'esplorazione dei passaggi sotterranei, le avventure nelle zone selvagge vi inquadrano in una situazione più realistica. I problemi di ogni giorno quali i lunghi viaggi, l'approvvigionamento e il riparo per la notte assumono il loro giusto rilievo. Per questo motivo il tener conto dei giorni trascorsi è un compito molto importante sia per i giocatori che per il DM. Sul retro di questa pagina vi viene fornito un calendario ed il DM vi dirà quando iniziare a segnare i giorni trascorsi. Se trascorsa ogni notte vi ricorderete di cancellare un giorno, non avrete alcuna difficoltà a tenerne il conto.

Scala di Gioco

La scala delle distanze utilizzata nelle avventure all'aperto sia per il movimento che per il combattimento è leggermente diversa da quella usata nei dungeon. All'aperto è più facile spostarsi velocemente, il terreno è più libero da ostacoli, l'illuminazione è nettamente migliore e sono necessarie minori precauzioni. Così il Numero indicato come capacità di movimento dei personaggi nei dungeon rappresenta solo un terzo della reale capacità di movimento all'aria aperta. Ad esempio un personaggio in grado di percorrere 36 metri per turno, all'aria aperta sarà in grado di percorrere 108 metri. Tale criterio si applica anche al numero che indica la capacità di movimento durante i round di combattimento. Nelle avventure all'aperto anche il raggio d'azione degli incantesimi e le gittate delle varie armi da lancio e da tiro viene moltiplicato per tre. **ATTENZIONE:** la zona di efficacia degli incantesimi non viene modificata. Quindi l'incantesimo sonno all'aperto ha un raggio d'azione di 216 metri (72 metri x3) ma la zona di efficacia rimane un'area quadrata di 12 metri.

Sopravvivenza nelle Zone Selvagge

Sopravvivere nelle zone selvagge può essere difficile, poichè il pericolo può affacciarsi da molte più parti che in un dungeon. In viaggio, è consigliabile essere pronti a ricevere un attacco in qualsiasi momento. Bisogna stabilire un ordine di marcia e mantenerlo finchè non si raggiunge un luogo sicuro.

Se è probabile che restiate nelle zone selvagge per un lungo periodo, allora dovrete portare con voi sufficienti scorte alimentari (e non dimenticate arco e frecce). Di solito l'acqua non è un problema (a meno che non ci si trovi in un deserto) dato che è abbastanza facile da trovare ma bisogna sempre stare attenti alle sorgenti inquinate o avvelenate.

Viaggiare all'aria aperta può far insorgere altri problemi. La pioggia può infradiciare le corde degli archi e delle balestre rendendoli inutilizzabili. Se sta piovendo ricordatevi di riporre tali armi in un luogo che sia il più asciutto possibile.

Accamparsi

Spesso, viaggiando nelle zone selvagge, sarete costretti ad accamparvi per la notte all'aria aperta dato che nelle vicinanze difficilmente ci saranno dei luoghi civilizzati. Ricordatevi che molti mostri umanoidi di notte sono estremamente attivi ed è bene che siate pronti ad affrontare il peggio. L'accendere o meno un fuoco è una scelta difficile; infatti se da una parte esso fornisce luce e calore e tiene lontana la maggior parte degli animali selvaggi, dall'altra può attirare gli umanoidi e altri mostri intelligenti. Il luogo in cui accamparsi deve essere scelto in modo che sia in una posizione facilmente difendibile, ovvero che lasci solo una o due vie d'accesso così da non essere sotto attacco da tutti i lati. Durante la notte dovrebbe esserci sempre almeno un personaggio di guardia, così che se un pericolo incombe, gli altri possano essere avvertiti in tempo. Per non affaticarsi troppo durante la guardia, di solito si ricorre a dei turni da assegnare ai vari membri del gruppo, comprendenti almeno 3 o 4 cambi. Non dimenticate però che tutti coloro che fanno uso di magia necessitano di un buon sonno per poter riavere gli incantesimi pronti per il giorno seguente.

Di notte gli animali dovrebbero essere impastoiati o assicurati con delle corde; essi potrebbero vagare lasciandovi soli e se doveste essere attaccati potrebbero fuggire.

Curare le Ferite

Così come è possibile recuperare i punti ferita tramite la magia, così possibile recuperare 1 punto ferita per ogni giorno di riposo. Per poter recuperare un punto ferita il riposo non deve essere disturbato nè di notte nè di giorno. Una qualsiasi attività faticosa come il viaggiare per più di una breve distanza o il combattere impedirà la vostra guarigione. Quando ci si riposa per recuperare i punti ferita, è consigliabile trovarsi in un luogo al sicuro da eventuali attacchi.

Nuwmont

Lunadain		7	14	21	28
Gromdain	1	8	15	22	29
Tserdain	2	9	16	23	30
Moldain	3	10	17	24	31
Nytdain	4	11	18	25	
Loshdain	5	12	19	26	
Soladain	6	13	20	27	

Vatermont

Lunadain		4	11	18	25
Gromdain		5	12	19	26
Tserdain		6	13	20	27
Moldain		7	14	21	28
Nytdain	1	8	15	22	
Loshdain	2	9	16	23	
Soladain	3	10	17	24	

Thaumont

Lunadain		4	11	18	25
Gromdain		5	12	19	26
Tserdain		6	13	20	27
Moldain		7	14	21	
Nytdain	1	8	15	22	
Loshdain	2	9	16	23	
Soladain	3	10	17	24	

Flaurmont

Lunadain		5	12	19	26
Gromdain		6	13	20	27
Tserdain		7	14	21	28
Moldain	1	8	15	22	29
Nytdain	2	9	16	23	
Loshdain	3	10	17	25	
Soladain	4	11	18	26	

Yarthmont

Lunadain		4	11	18	25
Gromdain		5	12	19	26
Tserdain		6	13	20	27
Moldain		7	14	21	28
Nytdain	1	8	15	22	29
Loshdain	2	9	16	23	30
Soladain	3	10	17	24	31

Klarmont

Lunadain		1	8	15	22	29
Gromdain		2	9	16	23	30
Tserdain		3	10	17	24	
Moldain		4	11	18	25	
Nytdain		5	12	19	26	
Loshdain		6	13	20	27	
Soladain		7	14	21	28	

Felmont

Lunadain		6	13	20	27
Gromdain		7	14	21	28
Tserdain	1	8	15	22	29
Moldain	2	9	16	23	30
Nytdain	3	10	17	24	31
Loshdain	4	11	18	25	32
Soladain	5	12	19	26	

Fyrmont

Lunadain		2	9	16	23
Gromdain		3	10	17	24
Tserdain		4	11	18	25
Moldain		5	12	19	26
Nytdain		6	13	20	27
Loshdain		7	14	21	28
Soladain	1	8	15	22	29

Ambyrmont

Lunadain		1	8	15	22	29
Gromdain		2	9	16	23	30
Tserdain		3	10	17	24	31
Moldain		4	11	18	25	
Nytdain		5	12	19	26	
Loshdain		6	13	20	27	
Soladain		7	14	21	28	

Swiftmont

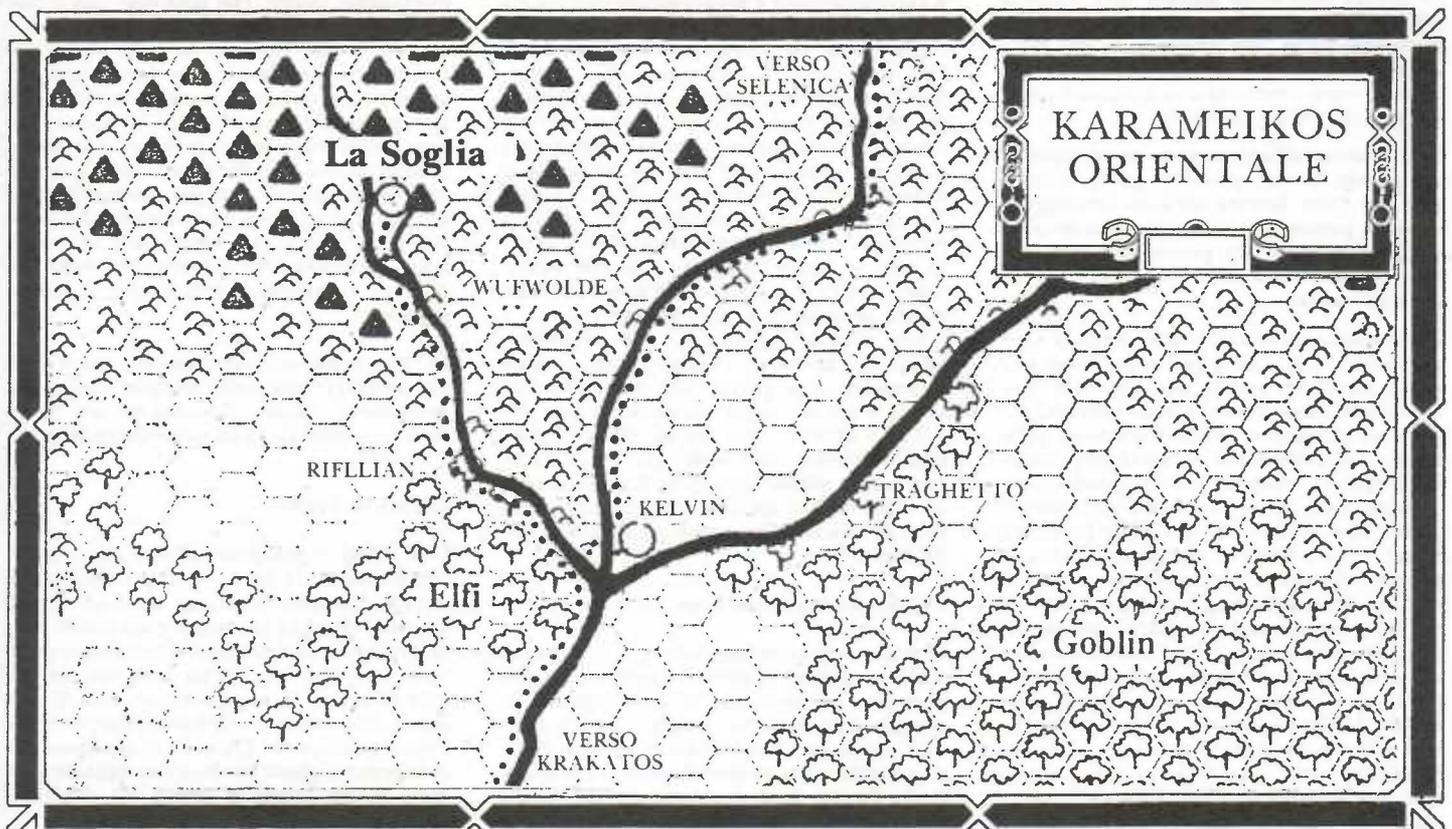
Lunadain		5	12	19	26
Gromdain		6	13	20	27
Tserdain		7	14	21	28
Moldain	1	8	15	22	29
Nytdain	2	9	16	23	30
Loshdain	3	10	17	24	31
Soladain	4	11	18	25	

Eirmont

Lunadain		2	9	16	23
Gromdain		3	10	17	24
Tserdain		4	11	18	25
Moldain		5	12	19	26
Nytdain		6	13	20	27
Loshdain		7	14	21	28
Soladain	1	8	15	22	29

Kaldmont

Lunadain		1	8	15	22	29
Gromdain		2	9	16	23	30
Tserdain		3	10	17	24	31
Moldain		4	11	18	25	32
Nytdain		5	12	19	26	
Loshdain		6	13	20	27	
Soladain		7	14	21	28	



PERSONAGGI NON-GIOCANTI

SUKISKYN (Pianta S)

Sukiskyn è una delle varie fattorie fortificate (avamposti) situata nelle zone selvagge ad est di Kelvin. Essa è la casa di un clan familiare umano (il cui capo è Pyotr) che si guadagna da vivere catturando i cavalli selvaggi delle pianure e colline dell'est (vedi **Mappa K**) per poi domarli e rivenderli ai mercanti nei dintorni di Kelvin. Essi addestrano i cavalli perchè siano dei destrieri. È una vita dura e qualche volta pericolosa, ma Pyotr e la sua gente sono persone orgogliose a cui non piacerebbe un altro genere di vita.

Azioni dei PNG

Le azioni dei PNG sono decise da voi in qualità di DM, utilizzando le informazioni (personalità e ruolo eventuale da ricoprire) trovate nelle descrizioni dei personaggi. Alla fattoria, i PG vengono accolti come ospiti onorevoli e tali rimarranno fintanto che non provocano una grave offesa.

Morte dei PNG durante l'Assedio

Sebbene abbiate il pieno controllo dei PNG, è possibile che qualche membro del clan venga ucciso durante l'Assedio a Sukisky (pag.6). Se uno di questi PNG ricopre un ruolo importante per il seguito dell'avventura (vedi in seguito) è bene fare in modo che altri possano giocarlo fino in fondo. Yuri (uno dei **Sopravvissuti di Ilyakana**, vedi **ISIV**) può prendere il posto di Novannes in qualità di fabbro a Sukiskyn. In alcuni casi dovrete inventarvi dei nuovi PNG.

Clan di Pyotr

All'inizio ci sono 12 abitanti a Sukiskyn: Pyotr e la sua famiglia (7 in tutto), il fabbro Novannes con la sua famiglia (4 in tutto) e un servo, Stellios. Quando i PG arrivano durante l'assedio, Novannes e suo nipote Hakos sono già stati uccisi dai goblin.

Abbreviazioni

Le classi dell'armatura, gli attacchi, le ferite e l'equipaggiamento indicati tra parentesi si riferiscono solo al periodo di battaglia, quando cioè i PNG si sono armati per il combattimento. Le abilità di combattimento sono già modificate dai bonus.

PYOTR – Capo Clan



Aspetto: maschio; età 40 anni; alto; capelli e barba rossi.

Indumenti: tunica blu, pantaloni grigi (corazza di maglie, un piccolo e rotondo scudo +1).

Personalità: AM N; protettivo, coraggioso, onesto, deciso, buon capo, buon cavaliere.

Nota: come capo del clan, Pyotr è colui che condurrà le trattative con la compagnia (cioè chiederà alla compagnia di cercare Stephan, vedi pag.14, **Una Festa dall'Umore Incerto**).

CA 9 (3); G 5; pf 32; MV 27(9); N°ATT 1 spada +1 o 1 freccia (+1); F 1d8+3 o 1d6(+1); TS G5; ML 10; TCCA0 14 o 17 (16); G 21/42/36.

Caratteristiche: Fo16, In11, Sa15, De9, Co13, Ca12

Equipaggiamento: spada+1 (arco lungo, frecce, 5 frecce +1).

DARYA – Moglie di Pyotr

Aspetto: femmina; età 38 anni; altezza media; capelli neri.

Indumenti: lungo abito verde, cintura d'argento (armatura di cuoio).

Personalità: AM L; orgogliosa ma accorata con gli amici; leale; cuoca eccellente, buona cavallerizza, intelligenza versata alla decifrazione dei codici.

Nota: Darya si assicura che agli ospiti non manchi nulla ma è la prima a rimproverarli se non si comportano a dovere.

CA 8 (6); G2; pf 11; MV 36(12); N°ATT 1 pugnale (o 1 freccia); F 1d4 (o 1d6); TS G2; ML 8; TCCA0 19 o 18; G 15/30/45.

Caratteristiche: Fo9, In15, Sa10, De13, Co11, Ca12

Equipaggiamento: pugnale (arco corto, frecce).

TARAS – Figlio maggiore di Pyotr

Aspetto: maschio; età 20 anni; alto; capelli rossi, lunghi baffi.

Indumenti: tunica rossa, pantaloni arancioni, cappello di pelliccia (armatura di cuoio +1).

Personalità: AM N; entusiasta; buon senso dell'umorismo; si dimostrerà un amico per i guerrieri ma guarderà con sospetto elfi e maghi; eccellente cavaliere, buona conoscenza della zona.

Nota: incoraggia la compagnia ad intraprendere una serie di azioni contro i goblin (cioè si unirà alla ricerca dei cavalli, vedi **Recuperare i Cavalli**, pag.11). Se Pyotr muore, Taras diverrà capo clan.

CA 8 (5); G 3; pf 15; MV 36(12); N°ATT 1 ascia da battaglia (o 1 freccia); F 1d8+1 (o 1d6); TS G3; ML 9; TCCA0 18 o 18; G 15/30/45.

Caratteristiche: Fo15, In9, Sa12, De14, Co10, Ca11

Equipaggiamento: ascia da battaglia (arco corto, frecce).

ALFANA – Moglie di Taras

Aspetto: femmina; età 19 anni; altezza media; capelli biondi

Indumenti: lungo vestito grigio, grembiule ricamato, fascia per i capelli gialla.

Personalità: AM L; gentile, sensibile, intelligente; buona cavallerizza, in grado di calmare il più selvaggio dei cavalli.

Nota: è l'unica persona in grado di ridomare i cavalli che Loshad ha reso nuovamente selvaggi (vedi evento **WE4. L'Amico dei Cavalli**, pag.14). Impiegherà 1d4+1 settimane.

CA 9 (9); UC; pf 3; MV 36(12); N°ATT 1 pugnale; F 1d4-1; TS UC; ML 7; TCCA0 20.

Caratteristiche: Fo6, In17, Sa10, De9, Co11, Ca10

Equipaggiamento: pugnale.

IRINA (C) – Figlia di Pyotr

Aspetto: femmina; età 17 anni; grassoccia; capelli rossi a trecce.

Indumenti: vestito color malva, grembiule blu, fascia per i capelli.

Personalità: AM L; perspicace, indagatrice; buona cavallerizza; può tranquillamente dire (70% probabilità) se qualcuno sta mentendo.

Nota: chierica, può sanare le ferite. La sua abilità nell'individuare i bugiardi può essere utilizzata per frenare i personaggi dall'effettuare sentenze o richieste avventate.

CA 6; C 2; pf 9; MV 36(12); N°ATT 1 fionda; F 1d4; TS C2 (+2); ML 8; TCCA0 18; G 12/24/48.

Caratteristiche: Fo10, In11, Sa16, De14, Co9, Ca12

Equipaggiamento: fionda, pietre, anello di protezione +2, simbolo sacro.

Incantesimi: 1° livello – cura ferite leggere.

MATVEY – Figlio minore di Pyotr

Aspetto: ragazzino (età 10 anni), capelli rossi e sporchi.

Indumenti: grembiolino grigio e sporco, pantaloni di pelle.

Personalità: AM N; quieto, amante del segreto; preferisce la compagnia degli animali (specialmente i cavalli); può *nascondersi nelle ombre* (15%) e *muoversi in silenzio* (25%); discreto cavaliere.

Nota: fonte potenziale di guai; le sue disavventure lo mettono in condizione di dover essere salvato.

CA 9; UC; pf 3; MV 36(12); N°ATT Nessuno; F Nessuno; TS UC; ML 8.

Caratteristiche: Fo6, In12, Sa9, De12, Co10, Ca12

KUZMA – Madre di Pyotr

Aspetto: femmina; età 66 anni; bassa, sottile, capelli grigi.

Indumenti: lungo vestito nero, scialle grigio.

Personalità: AM L; risoluta con gli adulti, gentile con i bambini e gli halfling (pensa siano bambini); brontolona; sospetta i chierici non Legali; eccellente conoscitrice di leggende.

Nota: chierica, se le viene richiesto curerà le ferite dei personaggi. È a conoscenza di numerose leggende riguardanti la zona circostante (cioè come chiamare Loshad, vedi **Accordo con Loshad**, pag.22).

CA 9; C 4; pf 12; MV 18(6); N°ATT Nessuno; F Nessuna; TS C4; ML 8.

Caratteristiche: Fo8, In14, Sa18, De9, Co9, Ca10

Equipaggiamento: simbolo sacro, (pergamena: **benedizione** e **cura ferite leggere** (x2); pergamena: **cura malattie**, questa pergamena di alto livello curerà una malattia o la licanotropia di un qualsiasi essere vivente, vedi **BD36**).

Incantesimi: 1° livello – **cura ferite leggere** (x2)
2° livello – **benedizione**

MASHA – Vedova di Hakos

Aspetto: femmina; età 18 anni; alta; lunghi capelli biondi, colorito pallido; trasporta sul dorso la sua figlioletta Garina.

Indumenti: vestito a scacchi verdi e blu, grembiule blu scuro.

Personalità: AM L; turbata dal dolore per la morte di suo padre e suo marito; amante della poesia e delle canzoni; affascinata dagli elfi; aborrisce la violenza; canta meravigliosamente, suona la Balalaika; buona cavallerizza.

Nota: insiste per le soluzioni non violente.

CA 9; UC; pf 2; MV 36(12); N°ATT Nessuno; F Nessuna; TS UC; ML 6.

Caratteristiche: Fo9, In10, Sa11, De10, Co91, Ca14

STELLIOS – Servo

Aspetto: maschio; età 63 anni; calvo; grassoccio; monco (ha solo un braccio).

Indumenti: tunica e pantaloni marroni.

Personalità: AM L; eccentrico; non può cavalcare; grande memoria; esperto conoscitore di gemme.

Nota: fonte alternativa di leggende. Egli può identificare e valutare le gemme trovate dalla compagnia.

CA 9; UC; pf 2; MV 27(9); N°ATT Nessuno (1 fionda); F Nessuna (1d4); TS UC; ML 7; TCCA0 20; G 12/24/48.

Caratteristiche: Fo10, In11, Sa9, De9, Co11, Ca9

Equipaggiamento: (fionda)

Sopravvissuti di Ilyakana

Gregor e gli altri sopravvissuti all'attacco di Ilyakana (zona W4) arrivano a Sukiskyn dopo l'assedio (vedi **Cattive Notizie**, pag.12).

GREGOR – Capo boscaiolo

Aspetto: maschio; età 27 anni; altezza media; muscoloso; capelli biondi.

Indumenti: armatura di cuoio un po' rovinata.

Personalità: AM N; estroverso, parla ad alta voce; di natura bonacciona; carpentiere.

CA 7; G 3; pf 19; MV 36(12); N°ATT 1 ascia da battaglia; F 1d8+2; TS G3; ML 9; TCCA0 17.

Caratteristiche: Fo17, In13, Sa11, De10, Co12, Ca10

Equipaggiamento: ascia da battaglia.

YURI

Aspetto: maschio; età 38 anni; muscoloso; capelli bianchi.

INSERTO STACCABILE IV (Sukiskyn/Stephan/Loshad/L'Anello d'Acciaio)

Indumenti: tunica nera strappata in più punti, scudo piccolo.

Personalità: AM L; taciturno, melanconico, fabbro (può ferrare i cavalli e costruire arnesi da lavoro) e armaiolo (può forgiare spade, pugnali, asce, mazze, giavellotti, archi e frecce).

CA 8; G 1; pf 6; MV 36(12); N°ATT 1 ascia; F 1d6+3; TS G1; ML 9; TCCA0 16.

Caratteristiche: Fo18, In9, Sa10, De11, Co15, Ca9

Equipaggiamento: ascia.

GRISHA & GRISHKAL (gemelli)

Aspetto: gemelli identici; maschio; età 20 anni; basso; testa rasata con coda di cavallo (capelli neri).

Indumenti: grembiuli e pantaloni marroni da lavoro (identici).

Personalità: AM L; parlano molto poco e per lo più tra di loro.

CA 9; G 1; pf 5 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 ascia; F 1d6+2; TS G1; ML 8; TCCA0 17.

Caratteristiche: Fo16, In7, Sa9, De12, Co10, Ca10

Equipaggiamento: ascia (una per ciascuno).

ALTRI PERSONAGGI

STEPHAN – Fratello di Pyotr



Stephan è il fratello di Pyotr (vedi in precedenza). È lui che recluta i personaggi all'inizio dell'avventura. Dopo essersi riunito a loro a Xitaqa (vedi pag.26) egli li accompagnerà nel viaggio verso la Valle Perduta. La sua recente esperienza a Xitaqa lo ha reso ossessionato dall'idea di raggiungere la Valle e soprattutto prima di Golthar. In passato Stephan ha viaggiato fino a la Soglia ed il tragitto gli è ora familiare. Egli è quindi in grado di fornire ai PG indicazioni su cosa giace sulla loro strada e, se necessario, può negoziare in loro vece coi PNG.

Aspetto: maschio; età 37 anni; alto; capelli rossi.

Indumenti: veste blu sopra un'armatura di cuoio.

Personalità: amichevole, coraggioso, onesto.

CA 6; G 5; pf 26; MV 36(12); N°ATT 1 spada o 1 freccia; F 1d8+1 o 1d6; TS G5; ML 10; TCCA0 16; G 15/30/45.

Caratteristiche: Fo15, In10, Sa9, De14, Co12, Ca15

Equipaggiamento: spada, arco corto, frecce.

LOSHAD E GUARDIE DEL CORPO

Loshad è un chevall (vedi **Nuovi Mostri**, pag.54) che si aggira per le lande a nord e ad est di Kelvin. La sua unica preoccupazione riguarda lo stato e salute dei cavalli. La

compagnia può incontrarlo in diverse occasioni: WE4 (pag.14), **Accordo con Loshad** (pag.22) e WE6 (pag.30). Di solito è accompagnato da tre stalloni che fungono da guardia del corpo. Essi sono veloci come i palafreni ma combattono come i destrieri. Anche se vengono catturati, non possono essere domati e addestrati ad essere cavalcati.

LOSHAD



(in forma di centauro): CA 5 (1 se invisibile); DV 7*; pf 46; MV 54(18); N°ATT 2 zoccoli/1 freccia; F 1d6/1d6/1d6; TS G7; ML 9; AM N; PX 850; TCCA0 13; G 15/30/45; Nuovo Mostro.

Equipaggiamento: Anello di Invisibilità (orecchino), arco corto.

(in forma di stallone): CA 2; MV 81(27); N°ATT 2 zoccoli/1 morso; F 1d6/1d6/1d4; ML 11.

3 cavalli selvaggi:

CA 7; DV 3; pf 14 ciascuno; MV 81(27); N°ATT 2 zoccoli; F 1d6/1d6; TS G2; ML 9; AM N; PX 35 ciascuno; TCCA0 17; EX49 (modificato).

L'ANELLO D'ACCIAIO

L'Anello d'Acciaio è una società segreta e malvagia che si dedica al ladrocinio, all'estorsione e soprattutto al rapimento di persone da ridurre in schiavitù. Le sue radici sono nella Baronia dell'Aquila Nera, nella parte occidentale del Ducato, ma i loschi affari vengono perseguiti in tutta Karameikos e nelle terre al di là.

I membri dell'Anello d'Acciaio possono essere di una qualsiasi razza e possono praticare una professione qualsiasi; essi si riconoscono tra di loro tramite codici e parole d'ordine sconosciuti a coloro che ne sono al di fuori. Comunque ogni membro porta lo stesso marchio, un disegno a forma di manette collegate da una catena, posto sull'avambraccio sinistro.

I membri dell'Anello d'Acciaio sono rigidamente organizzati in una gerarchia:

- Maestri: essi rappresentano l'élite dei capi. Essi normalmente evitano il pericolo, svolgendo di persona solo gli incarichi più importanti.
- Rapinatori: essi sono i responsabili del normale corso quotidiano degli affari.
- Mastini: questi sfortunati erano una volta schiavi ma poi la loro mente è stata sconvolta dalle torture e dal lavaggio del cervello e ora servono l'Anello come guerrieri fanatici e senza paura. I Mastini, oltre al marchio sull'avambraccio, portano ancora i segni delle manette cui erano costretti agli avambracci e alle caviglie.

Membri dell'Anello d'Acciaio

Durante l'Avventura, la compagnia incontrerà solo pochi personaggi dell'Anello d'Acciaio. Le statistiche di coloro che vengono incontrati solo una volta nell'avventura sono indicate nel testo del modulo; coloro che invece possono esseri incontrati più volte vengono descritti qui di seguito:

GOLTHAR (M) – Maestro dell'Anello d'Acciaio

La ricerca di Golthar per l'arazzo-mappa (avente come base Xitaqa) è la ragione principale delle scorriere effettuate dai goblin e della cattura di Stephan. A meno che non venga ucciso a Xitaqa, Golthar insegue i personaggi a La Soglia e persino nella Valle Perduta.



Aspetto: maschio; età 32 anni; alto e sparuto con occhi infossati e sguardo penetrante.

Indumenti: veste gialla; cintura nera con fibbia elaborata a forma di manette collegate da una catena.

Personalità: in ogni parola o gesto emana un senso di minaccia controllata a stento; imprevedibile, violento.

Nota: se viene ucciso a Xitaqa (pag.26), Golthar verrà rimpiazzato da Karllag – vedi in seguito.

CA 4; M 6; pf 17; MV 36(12); N°ATT 1 pugnale da lancio; F 1d4; TS M6; ML 9; AM C; PX 725; TCCA0 14; G 3/6/9.

Caratteristiche: Fo9, In15, Sa16, De18, Co10, Ca10

Incantesimi:

- 1° livello: **dardo incantato** (3 dardi), **scudo magnetico, sonno**
- 2° livello: **individuazione dell'invisibile, ragnatela**
- 3° livello: **blocca persona, volare**

Equipaggiamento: pugnali da lancio; anello di protezione +2; anello di giada che controlla le statue animate a Xitaqa (X11); tasca nascosta contenente piccole gemme per un valore di 5.000 M.O. in totale.

Libro degli Incantesimi: contiene gli incantesimi di cui sopra e *in più:*

- 1° livello: **individuazione del magico, lettura dei linguaggi, lettura del magico, luce magica**
- 2° livello: **individuazione del male, levitazione, scassinare**

KARLLAG (M) – Maestro dell'Anello d'Acciaio

A tale PNG si ricorre solo se Golthar viene ucciso a Xitaqa (vedi pag.26). Egli arriverà a Xitaqa qualche ora dopo che la compagnia ha lasciato il posto e continuerà il lavoro intrapreso da Golthar. La vendetta per lui è tanto importante quanto il recupero dell'arazzo – nessuno può farla all'Anello d'Acciaio! Se Karllag non viene utilizzato in questa avventura, la compagnia potrà incontrarlo più avanti, quando magari la società

segreta cercherà di vendicarsi di chi ha mandato all'aria i suoi piani.

Aspetto: maschio; età 35 anni; alto e scuro, barba nera e occhi verdi.

Indumenti: veste rosso scura; cintura nera con fibbia elaborata a forma di manette collegate da una catena.

Personalità: molto astuto e assolutamente privo di scrupoli, anzi, quasi sadico.

CA 6; M 6; pf 21; MV 36(12); N°ATT 1 bastone o 1 pugnale; F 1d6 o 1d4; TS M6; ML 10; AM C; PX 725; TCCA0 17.

Caratteristiche: Fo9, In16, Sa14, De17, Co14, Ca11

Incantesimi:

- 1° livello: **charme, 2x dardo incantato** (3 dardi)
- 2° livello: **levitazione, ragnatela**
- 3° livello: **blocca persona, lentezza**

Equipaggiamento: collana di protezione +1 (funge da anello di protezione, vedi BD52); otto grossi anelli ingioiellati (valore 250 M.O. ciascuno).

Libro degli Incantesimi: contiene gli incantesimi di cui sopra e *in più:*

- 1° livello: **individuazione del magico, lettura del magico, luce magica, sonno**
- 2° livello: **immagini illusorie, individuazione dell'invisibile, scassinare**
- 3° livello: **dissolvi magie**

JOLENTA (C) – Rapinatore dell'Anello d'Acciaio

Dopo i fatti di Xitaqa, inizia la caccia alla compagnia e Jolenta e Gactis vengono inviate a Rifllian (pag.32). Più tardi Jolenta si recherà a La Soglia per raggiungere Golthar (o Karllag).

Aspetto: femmina; età 30 anni; alta, capelli corti e neri, brillanti occhi blu.

Indumenti: corazza di maglie sotto un mantello blu.

Personalità: fredda, calcolatrice e molto ambiziosa.

CA 4 (corazza di maglie e scudo); C 4; pf 16; MV 36(12); N°ATT 1 mazza; F 1d6; TS C4; ML 9; AM C; PX 125; TCCA0 19.

Caratteristiche: Fo12, In10, Sa16, De9, Co11, Ca16

Incantesimi:

- 1° livello: **cura ferite leggere, incantesimo del terrore**
- 2° livello: **silenzio (raggio 5 m)**

Equipaggiamento: mazza +1; scudo +1; pergamena con **benedizione, cura ferite leggere e silenzio (raggio 5m)**; 50 M.O. e 5 M.P. in un borsello alla cintura, bracciale d'oro (valore 500 M.O.).

GACTIS (L) – Rapinatore dell'Anello d'Acciaio

Gactis accompagna Jolenta nel suo viaggio fino a Xitaqa. Più avanti seguirà le tracce della compagnia fino a La Soglia (vedi WE11, pag.33).

Aspetto: maschio; età 45 anni; basso robusto, sopracciglia cespugliose e lunghe braccia.

Indumenti: **armatura di cuoio +1** sotto un pesante mantello nero.

Personalità: taciturno, non molto intelligente ma testardo.

CA 5; L 4; pf 16; MV 36(12), 72(24) a cavallo; N°ATT 1 spada o 1 **pugnale +2** o 1 **frecce**; F 1d8+2 o 1d4+4 o 1d6; TS L4; ML 9; AM C; PX 125; TCCA0 17 (15); G 15/30/45.

Caratteristiche: Fo16, In8, Sa10, De16, Co15, Ca9

Equipaggiamento: spada, arco corto, 20 frecce, **pugnale +2, pozione di invisibilità, pozione di velocità**, 12 M.P. nella borsa alla cintura; indossa pesanti orecchini d'oro (valore 100 M.O. ciascuno).

LA SOGLIA

SERGEANTE ARTHOL

Quando gli avventurieri giungono a La Soglia (da qualunque parte essi provengano), Arthol sarà il sergente della pattuglia di guardie che incontrano per prima. Nonostante l'aspetto spaventevole, Arthol è un personaggio di buon cuore e, se avvicinato nel modo giusto, può diventare un grande amico dei personaggi. Egli è un leale servitore del Patriarca e rappresenta un'ottima fonte di informazioni per ciò che riguarda La Soglia e i suoi abitanti.



Aspetto: maschio; età 50 anni; altezza oltre i 2 metri; un veterano irsuto con una benda sull'occhio e una profonda cicatrice sulla guancia sinistra; voce profonda e minacciosa.

Indumenti: sopravveste bianca ricamata col simbolo del calice sopra ad una **corazza di maglie +2**.

Personalità: a prima vista rozzo e brusco, in realtà è di buon cuore (specialmente dopo qualche bevuta).

CA 2; G 5; pf 40; MV 36(12); N°ATT 1 spada +2; F 1d8+5; TS G5; ML 10; AM N; TCCA0 12 (inclusi tutti i bonus).

Caratteristiche: Fo18, In10, Sa11, De9, Co17, Ca14

Equipaggiamento: **corazza di maglie +2, spada +2**

MAFKA (L) – Rapinatore dell'Anello d'Acciaio

Mafka lavora a La Soglia come spia dell'Anello d'Acciaio. Travestita da preditrice di fortuna ella cerca di attirare la compagnia in una taverna abbandonata dove Golthar spera di disfarsene.

Aspetto: femmina; età35 anni; capelli marroni striati di grigio; slanciata, altezza media. Viene incontrata travestita da vecchia.

Indumenti: travestita indossa una veste rosa sgargiante; altrimenti indossa un mantello grigio sopra un'armatura di cuoio.

Personalità: intelligente e perspicace, un'attrice convincente.

CA 7 o 6; L 5; pf 18; MV 36(12); N°ATT 1 pugnale o 1 spada; F 1d4 o 1d8; TS L5; ML 10; AM N; PX 175; TCCA0 17.

Caratteristiche: Fo13, In15, Sa10, De15, Co11, Ca14

Equipaggiamento: pugnale nascosto, spada quando è vestita normalmente, **pozione del volare** e sfera di cristallo non magica.

HUTAACA

KFOREDZ (C) – Chierica degli Hutaakani

In seguito alla scomparsa dell'Alta Chierica durante l'attacco Traldariano al Tempio, ora Kforedz guida spiritualmente e fisicamente gli Hutaakani. Se i PG, dopo il loro incontro con i Traldar, seguono gli Hutaakani (vedi **Incontrare gli Abitanti**, pag. 46) o abbandonano gli umani in una fase successiva della lotta, Kforedz farà del suo meglio per convincere i personaggi ad aiutare lei ed il suo popolo. Ella dipinge efficacemente i Traldariani come barbari ingrati che hanno ripagato anni di illuminato patrocinio con odio e spargimento di sangue. Ella potrebbe anche accennare ad una vecchia profezia Hutaakana che predicava l'arrivo della compagnia in qualità di salvatori della sua razza. Come ultima risorsa, ella potrebbe offrire agli avventurieri una Stella di Pflarr ingioiellata (valore 1.000 M.O.) ma per nessun motivo si accompagnerà ai personaggi. Di nascosto dagli avventurieri ella prenderà al volo ogni occasione in cui riuscirà ad **animare i morti** da inviare contro i Traldar. Di propria volontà non farà mai alcuna menzione di tale abilità.



Aspetto: femmina, dalla pelliccia grigio-argento; più alta della maggior parte della sua razza (vedi **Hutaakani**, pag.47).

Indumenti: veste bianchissima (sopra una **armatura di cuoio** +1); indossa sempre in ogni occasione un medaglione a forma di stella, la Stella di Pflarr.

Personalità: AM C; naturalmente orgogliosa e scostante ma affascinante e capace di grande tatto.

Nota: Kforedz può essere convinta a lanciare incantesimi a favore degli avventurieri ma solo in cambio della promessa del loro aiuto.

CA 5 (incluso bonus De); DV 8* *: pf 26; MV 27(9); N°ATT 1 **mazza** +2; F 1d6+2; TS C8; ML 9; PX 1.750; TCCA0 10; Nuovo Mostro.

Incantesimi:

- 1° livello: **cura ferite leggere** (x2), **protezione dal male**
- 2° livello: **benedizione, blocca persona e silenzio** (raggio 5m)
- 3° livello: **cura malattie**
- 4° livello: **animazione dei morti**

Equipaggiamento: **mazza** +2; pergamena clericale con **cura ferite gravi, incantesimo del colpire** e **scaccia maledizioni**

GURI-BEN-KAAL (F) – Capo Traldar

Se i PG decidono di schierarsi dalla parte dei Traldar, essi si incontrano in Hutaaka ovest (pag.46), mentre se passano alla fazione Traldar in una fase successiva dell'av-

ventura, Guri sarà molto ansioso di poterli guadagnare alla sua causa. I Traldariani dispongono di ben poche difese contro i non-morti del Tempio (H5, pag.50) e Guri intenderà che la compagnia potrebbe far pendere il piatto della bilancia della "guerra contro quei cani" a suo favore. Dopo aver fatto del proprio meglio per descrivere gli Hutaakani come sadici immorali, e vedendo che la compagnia è ancora riluttante, egli si spingerà fino ad offrire ai PG 1.500 M.O. in gemme come incentivo. Per nessun motivo egli accompagnerà gli avventurieri.

Aspetto: maschio; età 28 anni; basso e molto muscoloso; indossa sempre un mantello a colori vivaci fatto di pelle di sauro (distintivo del suo alto incarico).

Indumenti: armatura di cuoio e scudo.

Personalità: AM N; perspicace calcolatore ma animo facilmente infiammabile e carattere colterico.

Nota: sempre in compagnia di quattro guerrieri Traldar.

CA 4 (incluso bonus De); DV 7; pf 38; MV 36(12); N°ATT 1 giavellotto o 1 ascia; F 1d6+3 (incluso bonus Fo); TS G7; ML 11; AM C; PX 850; TCCA0 12 (incluso bonus Fo); Nuovo Mostro

Caratteristiche: Fo18, In9, Sa10, De16, Co13, Ca15

Equipaggiamento: giavellotti, ascia

4 Guardie del corpo Traldar:

CA 6; DV 2; pf 8 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 giavellotto o 1 ascia; F 1d6+2 (incluso bonus Fo); TS G2; ML 10 (8); AM N; PX 25 ciascuno; TCCA0 17 (incluso bonus Fo); Nuovo Mostro.

CLAN E TRIBÙ NON-UMANI

Qui di seguito sono elencate alcune caratteristiche individuali dei clan e tribù non umani incontrati in questo modulo.

Elfi (BD33)

Vyalia

Simbolo: tronco di quercia punteggiato di stelle.

Caratteristiche: colorito pallido, occhi verdi.

Armi: spade e archi lunghi.

Localazione: abitazioni sugli alberi a Sud Est del Lago dei Sogni Perduti (non segnate sulla mappa).

Callarii

Simbolo: triste donna elfica su un cavallo bianco (la loro epica eroina, Callarii).

Caratteristiche: indossano vesti decorate con motivi che richiamano la forma delle foglie, grandi amanti dei cavalli.

Armi: spade, pugnali e archi lunghi.

Localazione: foresta di Radlebb, incluso il villaggio di Rifillian (pag.32).

Gnoll (BD35)

Testa-di-Morte (Galt-kalat)

Simbolo: testa in via di decomposizione

Caratteristiche: fanatici difensori del loro territorio (ML 12), gli scudi riportano i simboli della tribù di appartenenza.

Armi: giavellotti o spade.

Morale: medio (9)

Localazione: caverne (non segnate) che guardano la valle del Fiume Fiammafuooco (Mappa V).

Goblin (BD35)

Teschio-di-Lupo (Kloss-lunk)

Simbolo: testa di lupo

Caratteristiche: indossano mantelli di pelliccia di lupo

Armi: asce o giavellotti

Morale: alto (8)

Localazione: nella Foresta Pietrificata (W16).

Lama Rossa (Gnhasska)

Simbolo: spada insanguinata

Caratteristiche: indossano mantelli rossi e si ornano di oggetti rossi di ogni tipo (piume, conchiglie, torsoli di frutti, bacche, pietre, frammenti di vasellame, ecc.)

Armi: spade corte e fionde.

Morale: medio (7)

Localazione: nel sottosuolo della Foresta Dymrak (zona W9).

Vipere (Jaggadash)

Simbolo: serpente

Caratteristiche: decorano i loro corpi con tatuaggi.

Armi: martelli da guerra e pugnali (da lancio).

Morale: basso (6)

Localazione: nel sottosuolo della Foresta Dymrak (zona W10).

Zanna Gialla (Faz-plak)

Simbolo: torre crollata

Caratteristiche: pelle gialla, indossano pesanti bracciali e collari di ferro.

Armi: spade corte e archi corti.

Morale: alto (8).

Localazione: rovine di Xitaqa (zone B, X1-3).

Hobgoblin (BD35)

Testa Insanguinata (Vlackkag)

Simbolo: testa mozzata

Caratteristiche: colorito pallido, indossano vesti sgargianti

Armi: spade e balestre

Morale: medio (8)

Localazione: rovine di Xitaqa (zona X5).

Orchetti (BD39)

Ragnatela Oscura (Nyy-akk)

Simbolo: ragno nero

Caratteristiche: vestono completamente in nero e portano orecchini d'oro.

Armi: spade e asce (da lancio)

Morale: medio (8)

Localazione: miniera d'oro (W12).

Cane Pelato (Pftark)

Simbolo: cane che corre

Caratteristiche: si rasano il capo, tutti mancini

Armi: spade corte e giavellotti

Morale: medio (8)

Localazione: nel sottosuolo dei Monti Zargash (non sulla mappa).

Folletti (BD34)

Ilya

Simbolo: nessuno

Caratteristiche: indossano collari di platino.

Armi: pugnali.

Morale: medio (7)

Localazione: isola del Lago dei Sogni Perduti (W11).

TEMPO ATMOSFERICO E INCONTRI OPZIONALI

Tempo Atmosferico

Il clima di Karamaikos è temperato, caratterizzato da inverni brevi con poca neve e da lunghe e calde estati. L'avventura ha luogo in primavera e nella prima parte dell'estate quando il tempo è piuttosto imprevedibile. Nella **Tabella 2**, ciascuna data ha a fianco una serie di 4 numeri che indicano per tale data la copertura nuvolosa, la quantità di pioggia, la temperatura e la forza del vento. Qui di seguito vengono forniti i significati dei codici:

Codice	Nuvole	Pioggia	Temp.	Vento
0	limpido	secco	freddo	calmo
1	poco nuvoloso	acquaz.	fresco	brezza
2	moder. nuvoloso	pioggia	caldo	vento
3	molto nuvoloso	tempesta	torrido	burrasca

Ad esempio: il codice di Moldain 8 Flaurmont è 3/0/2/1 e ciò significa che tale giorno è caldo e secco e pur essendoci una leggera brezza è molto nuvoloso.

Letture della Tabella

Data - nuvole/pioggia/temperatura/vento

Fasi Lunari:

● - luna nuova (ovvero non c'è luna); ○ - un quarto di luna; ◐ - mezza luna; ◑ - 3/4 di luna; ○ - luna piena.

La contrattazione è una caratteristica comune a tutte le forme di commercio di Karamaikos. Di solito compratore e venditore iniziano stabilendo dei prezzi oltraggiosi per poi cercare di accordarsi su una via di mezzo.

Per alcune delle transazioni che hanno luogo durante l'avventura viene indicato un prezzo o offerta base riguardante il PNG in questione. Quando tali valori non vengono forniti, voi dovrete utilizzare i prezzi indicati in **EX20** o altrimenti inventarne dei vostri. Se i PG sono i venditori, l'offerta iniziale del PNG è 1/3 dell'offerta base. Se invece è il PNG a vendere, il prezzo iniziale proposto è il doppio del prezzo base. Durante la contrattazione, tirate 2d6 e aggiungete al risultato il modificatore del punteggio di Carisma del PG; consultate poi la **Tabella 4** per determinare quale percentuale dell'offerta o del prezzo base il PNG alla fine proporrà o accetterà.

Contrattare

La contrattazione dovrebbe essere pienamente interpretata sia dai giocatori che dal DM. La tabella indica soltanto quanto il PNG è disposto a cedere, se i PG offrono l'opportunità di un contratto migliore, il PNG sarà ovviamente ben felice di accettare.

TABELLA 4 CONTRATTARE

Tiro del Dado	Offerta Massima	Prezzo Minimo
2	40%	160%
3-5	60%	140%
6-7	80%	120%
8-10	100%	100%
11-12	120%	80%
13+	140%	60%

TABELLA 2- TEMPO ATMOSFERICO & FASI LUNARI

Giorno della Settimana						
Lunadain	Gromdain	Tserdain	Moldain	Nytdain	Loshdain	Soladain
Thaumont						
11: 2/0/2/2○	12: 2/2/1/2	13: 3/3/1/2	14: 3/2/1/2	15: 3/2/0/3○	16: 2/0/1/2	17: 3/2/1/2
18: 2/0/1/2○	19: 1/1/1/2	20: 0/0/2/2	21: 0/0/3/3	22: 1/0/2/1○	23: 1/1/1/2	24: 3/2/1/1
25: 2/2/1/0●	26: 1/0/2/2	27: 0/0/2/3				

Flaurmont

5: 2/0/2/0○	6: 2/0/1/0	7: 3/1/1/2	8: 3/0/2/1	9: 2/0/1/1○	10: 1/0/1/3	11: 0/0/2/1
12: 0/0/3/2○	13: 0/0/2/2	14: 1/0/3/2	15: 0/0/2/3	16: 1/1/2/2○	17: 0/0/2/1	18: 0/0/3/0
19: 1/2/2/0○	20: 1/1/1/2	21: 3/0/0/3	22: 1/0/1/2	23: 1/2/0/1○	24: 1/2/1/1	25: 0/0/2/2
26: 0/0/2/2●	27: 1/1/2/2	28: 0/0/3/3	29: 1/0/2/1			

Yarthmont

4: 2/1/1/2○	5: 2/1/1/2	6: 1/0/2/2	7: 2/0/2/1	8: 2/1/2/2○	9: 3/3/1/2	10: 1/1/2/2
11: 2/0/1/2○	12: 1/0/2/1	13: 2/1/2/1	14: 1/2/2/2	15: 2/0/1/1○	16: 2/1/2/2	17: 1/0/2/1
18: 0/0/2/0○	19: 1/0/3/1	20: 1/0/2/1	21: 2/0/2/1	22: 1/2/1/2○	23: 1/0/3/1	24: 0/0/2/0
25: 0/0/3/0●	26: 0/0/2/2	27: 0/0/2/3	28: 2/2/1/2	29: 1/0/2/3○	30: 0/0/2/2	31: 1/0/2/0

Klarmont

1: 1/0/3/1○	2: 1/1/2/1	3: 0/0/3/1	4: 1/0/2/2	5: 1/0/2/1○	6: 0/0/2/2	7: 1/0/3/0
8: 1/1/2/1○	9: 3/2/1/3	10: 1/0/2/1	11: 0/0/3/1	12: 0/0/2/2○	13: 1/0/2/0	14: 1/0/3/0
15: 1/0/2/1○	16: 0/0/3/0	17: 1/1/2/1	18: 1/0/2/1	19: 2/1/2/1○	20: 1/1/2/2	21: 0/0/3/1
22: 0/0/2/1●	23: 1/0/3/0	24: 1/1/2/1	25: 0/0/3/1	26: 1/0/2/2○	27: 0/0/3/1	28: 2/2/2/2

Incontri Opzionali

Gli incontri opzionali indicati possono essere utilizzati in qualunque momento crediate opportuno, per ravvivare il gioco e creare un po' d'atmosfera. Essi inoltre possono ad esempio incoraggiare i giocatori a concludere in fretta l'esplorazione della zona attorno a Sukiskyn. Se volete potete anche non utilizzarli affatto, essi non sono necessari. Gli incontri possono essere determinati a caso oppure scelti a vostro piacimento.

Se vengono utilizzati in qualità di "incontri casuali" dovrete fare riferimento alla **Tabella 3 (ISVIII)** e controllare (tirando 1d20) il verificarsi di un incontro una volta sola di giorno e due volte di notte (ad esempio). Se viene indicato un incontro, gli intervalli numerici dati insieme alle statistiche dei mostri (più avanti) vengono utilizzati per generare il numero di creature incontrate. Effettuando tali controlli prima che inizi il gioco, troverete più semplice ed immediata la scelta del giusto momento in

TABELLA 3 – INCONTRI OPZIONALI

Foresta		Aperto		Colline e Montagne		Hutaaka Est		Hutaaka Ovest		Incontro	
Giorno	Notte	Giorno	Notte	Giorno	Notte	Giorno	Notte	Giorno	Notte	Giorno	Notte
1-5	1	1-5	1	1-5	1	1-5	1	1-5	1	Nessun Incontro	
-	1-4	-	2-3	-	2-3	-	2-5	-	2-4	2-5	pipistrelli
6-8	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1-3	cinghiali
9-10	5-6	6-7	4	-	-	-	-	-	-	2-5	Elfi Vyalia
-	7-9	-	5-6	-	4-6	-	6-7	-	5	2-5	scarabei di fuoco
-	-	-	-	-	-	6-7	8-9	6	6	2-4	sauri arrampicatori
-	-	-	-	6-7	7-8	-	-	-	-	2-5	gnoll
-	10-11	-	7-9	-	-	-	-	-	-	3-6	goblin
-	-	-	-	8	9	8	10-11	-	-	1-3	mastini infernali
-	-	-	-	-	-	9-11	-	7-9	-	1	sciame d'insetti
-	-	-	-	9	10	-	-	-	-	1	manticora
11-13	12	8-11	10	-	-	-	-	-	-	4-9	sopravvissuti
14	13	12-14	11-12	10-12	11-12	12	12-13	10	7	1-2	puma
-	14-15	-	13-14	-	-	-	-	-	-	3-6	orchetti
15	-	-	-	13-14	13	13-14	-	11	-	2-8	corvi
-	-	-	-	15	14	15-16	-	12	-	2-5	serpenti delle rocce
-	16-17	-	15-16	-	15	-	-	-	-	1-4	ombre spettrali
16-18	18	15-16	17	16-17	16	17-20	14-15	13-14	8-9	3-6	uccelli stigei
-	-	-	-	-	-	-	16-20	-	10-16	Non-Morto (v. sotto)	
19-20	19-20	17-20	18-20	18-20	17-20	-	-	-	-	2-5	lupi
-	-	-	-	-	-	-	-	15-20	17-20	Hutaakani o Traldariani*	

* La razza effettivamente incontrata dipende dalla fazione alla quale i PG si sono alleati (vedi **Incontrare gli Abitanti** pag.46). I Traldariani non vengono mai incontrati di notte – tirate di nuovo o trattatelo come nessun incontro.

cui utilizzare gli incontri. In alternativa, e forse sarebbe l'ottimo, gli incontri possono essere selezionati per essere giocati in un ordine e luogo qualsiasi che vi sembrano più opportuni. State attenti a non ricorrere troppo a tali incontri dato che questi possono indebolire i PG tanto da non renderli più in grado di affrontare il resto dell'avventura. Sarebbe una buona idea il modificare tali incontri a seconda delle caratteristiche e abilità della compagnia, specialmente durante l'ultima parte di gioco.

Statistiche per gli Incontri

2-5 pipistrelli: CA 6; DV 2; pf 7 ciascuno; MV 54(18); N°ATT 1 morso; F 1d4; TS G1; ML 8; AM N; PX 20 ciascuno; TCCA0 18; **BD40.**

1-3 cinghiali: CA 7; DV 3; pf 13 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 zanna; F 2d4; TS G2; ML 9; AM N; PX 35 ciascuno; TCCA0 17; **BD31.**

2-5 Elfi Vyalia: CA 5; DV 1*; pf 5 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 spada o 1 freccia o 1 incantesimo **dardo incantato**; F 1d8 o 1d6 o 1d6+1; TS E1; ML 8; AM N; PX 13 ciascuno; TCCA0 19; **BD33 (e ISVI)** – un gruppo di cacciatori provenienti dalla fortezza del clan a sud est del Lago dei Sogni Perduti (**W11**, pag.16). Essi si dimostreranno amichevoli.

2-5 scarabei di fuoco: CA 4; DV 1+2; pf 8 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 morso; F 2d4; TS G1; ML 7; AM N; PX 15 ciascuno; TCCA0 18; **BD41.**

2-4 sauri giganti arrampicatori: CA 6; DV 2+1; pf 9 ciascuno; MV 36(12), 18(6) in

arrampicata; N°ATT 1 morso; F 1d6; TS G2; ML 7; AM N; PX 25; TCCA0 17; Nuovo Mostro.

2-5 gnoll Testa-di-Morte (Galt-kalat): CA 5; DV 2; pf 8 ciascuno (10 il capo); MV 27(9); N°ATT 1 giavellotto; F 1d6+1; TS G2; ML 11; AM C; PX 20 ciascuno; TCCA0 18; G 6/12/18; **BD35 (& ISVI)** – gruppo isolato di cacciatori che sta raggiungendo il grosso della tribù all'inseguimento della compagnia.

3-6 goblin Lama Rossa (Gnhasska): CA 6; DV 1-1; pf 4 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 spada corta o 1 fionda; F 1d6 o 1d4; TS UC; ML 7; AM C; PX 5 ciascuno; TCCA0 19; **BD35 (e ISVI)** – una banda di strangolatori affamata (e aggressiva) dello sconfitto clan Gnhasska.

1-3 mastini infernali: CA 4; DV 3*; pf 13 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 morso o soffio; F 1-6 o 3d6; TS G3; ML 9; AM C; PX 65 ciascuno; TCCA0 17; **EX55.**

1 sciame di insetti: CA 7; DV 3*; pf 10; MV 9(3), 18(6) in volo; N°ATT 1 zona d'efficacia 3x3x9 m; F 2 se CA 5 o inferiore, 4 se CA 6 o superiore; TS UC; ML 11; AM N; PX 50; TCCA0 N/A; **EX58.**

1 manticora: CA 4; DV 6+1*; pf 30; MV 36(12), 54(18) in volo; N°ATT 2 artigli/1 morso o 6 pungiglioni; F 1-4/1-4/2-8 o 1-6 ciascuno; TS G6; ML 9; AM C; PX 650; TCCA0 13; **EX55.**

4-9 sopravvissuti: gli avventurieri incontrano un piccolo gruppo di sopravvissuti che sono fuggiti da una delle fattorie o altro insediamento attaccato dai goblin.

1-2 puma: CA 6; DV 3+2; pf 15 ciascuno; MV 45(15); N°ATT 2 artigli/1 morso; F 1d3/1d3/1d6; TS G2 ML 8; AM N; PX 50 ciascuno; TCCA0 16; **BD33.**

3-6 orchetti di Pftark: CA 6; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 spada corta o 1 giavellotto; F 1d6; TS G1; ML 6; AM C; PX 10 ciascuno; TCCA0 19; **BD39 (& ISVI)** – un gruppo di scorridori delle montagne.

2-8 grandi corvi: CA 7; DV 1-1; pf 3 ciascuno; MV 108(36) in volo; N°ATT 1 becco; F 1d3; TS UC; ML 8; AM N; PX 5 ciascuno; TCCA0 19; Nuovo Mostro.

2-5 serpenti delle rocce: CA 7; DV 1*; pf 6 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 morso; F 1 +veleno (1d4+1); TS G1; ML 7; AM N; PX 13 ciascuno; TCCA0 19; Nuovo Mostro.

1-4 ombre spettrali: CA 7; DV 2+2; pf 10 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 tocco; F 1d4 +risucchio di 1 punto di Forza per 8 turni; TS G2; ML 12; AM C; PX 35 ciascuno; TCCA0 17; **BD39.**

3-6 uccelli stigei: CA 7; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 54(18); N°ATT 1 morso; F 1d3 (+1d3 automatiche per round); TS G2; ML 9; AM N; PX 13 ciascuno; TCCA0 19 (17 in volo); **BD45.**

Non-Morti, una banda di:

5-8 zombi: CA 8; DV 2; pf 9; MV 27(9); N°ATT 1 artiglio; F 1d8; TS G1; ML 12; AM C; PX 20 ciascuno; TCCA0 18; **BD46.**

7-12 scheletri: CA 7; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 18(6); N°ATT 1 bastone; F 1d4; TS G1; ML 12; AM C; PX 10 ciascuno; TCCA0 19; **BD42.**

2-5 lupi: CA 7; DV 2+2; pf 11 ciascuno; MV 54(18); N°ATT 1 morso; F 1d6; TS G1; ML 8; AM N; PX 25 ciascuno; TCCA0 17; **BD37.**

Compagnia da guerra di Hutaakani composta da:

2-5 chierici minori: CA 6; C 2; pf 9 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 mazza; F 1d6; TS C2; ML 8; AM N; PX 25 ciascuno; TCCA0 19; Nuovo Mostro (pag.48).

Incantesimi – cura ferite leggere o incantesimo del terrore

5-8 guerrieri: CA 5; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 27(9); N°ATT 1 giavellotto; F 1d6; TS G1; ML 9; AM N; PX 10 ciascuno; TCCA0 19; Nuovo Mostro (pag.48).

Compagnia di scorridori Traldar composta da:

5-8 guerrieri: CA 6; DV 1+1; pf 6 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 giavellotto; F 1d6+1; TS G1; ML 10; AM N; PX 10 ciascuno; TCCA0 17; Nuovo Mostro (pag.48).

1-2 urlatori: CA 9; DV 1; pf 5 ciascuno; MV 36(12); N°ATT 1 urlo o 1 pugnale; F speciale o 1d4; TS G1; ML 9; AM N; PX 23; TCCA0 19; Nuovo Mostro (pag.48).

5-8 sauri giganti arrampicatori: CA 6; DV 2+1; pf 11 ciascuno; MV 36(12), 18(6) in arrampicata; N°ATT 1 morso; F 1-6; TS G2; ML 7; AM N; PX 25; TCCA0 17; Nuovo Mostro (pag.56).